

大手4社の単独・連結決算出揃う

CGゲーム主導

海外家庭用で後退、業務用は好調

欧州家庭用響く

オペレーション収入は11%増

が、五月二十二日までに  
出揃った。九五年三月期  
以来、大蔵省ではほとん  
どすべての子会社を連結  
対象にするよう指導して  
おり、米国並みに連結決  
算が近い将来主流になる  
と見られている。  
大手四社の九六年三月  
期決算の特徴は、業務用  
でCGゲームが市場をリ  
号掲載の予定。

セガ社3月期決算

%増の三千四百六十一億  
八千二百万円、経常利益  
は三六・五%増の三百十  
七億八千八百円、当期利  
益は六二・三%減の五千  
億四百円となった。

株式を公開しているA  
大手四社の九六年三月期  
決算(単独・連結とも)

大手4社の96年3月期単独・連結決算					
	売上高	経常利益	当期利益		
セガ社	346,182 (3.9)	31,708 (36.5)	5,304 (▲62.3)		
	384,816 (0.3)	4,415 (▲65.6)	4,209 (▲17.7)		
任天堂	300,481 (▲14.3)	117,133 (19.8)	51,206 (▲9.3)		
	354,152 (▲14.8)	118,296 (61.3)	59,870 (43.7)		
ナムコ	85,716 (12.2)	8,502 (126.4)	4,033 (100.8)		
	110,187 (16.6)	9,430 (394.8)	5,245 (812.6)		
タイトー	74,906 (▲17.6)	▲5,596 (—)	▲9,513 (—)		
	75,829 (▲17.2)	▲5,832 (—)	▲8,753 (—)		

単価百万円。上段は単独決算、下段は連結決算。カッコ内は  
前年比増減率(パーセント)。▲はマイナス

が、五月二十二日までに  
出揃った。九五年三月期  
以来、大蔵省ではほとん  
どすべての子会社を連結  
対象にするよう指導して  
おり、米国並みに連結決  
算が近い将来主流になる  
と見られている。  
大手四社の九六年三月  
期決算の特徴は、業務用  
でCGゲームが市場をリ  
号掲載の予定。

が、五月二十二日までに  
出揃った。九五年三月期  
以来、大蔵省ではほとん  
どすべての子会社を連結  
対象にするよう指導して  
おり、米国並みに連結決  
算が近い将来主流になる  
と見られている。  
大手四社の九六年三月  
期決算の特徴は、業務用  
でCGゲームが市場をリ  
号掲載の予定。

最高の増収増益

業務用は海外でも伸びず

が、五月二十二日までに  
出揃った。九五年三月期  
以来、大蔵省ではほとん  
どすべての子会社を連結  
対象にするよう指導して  
おり、米国並みに連結決  
算が近い将来主流になる  
と見られている。  
大手四社の九六年三月  
期決算の特徴は、業務用  
でCGゲームが市場をリ  
号掲載の予定。

減収で大幅赤字

今期から連結決算なしに

が、五月二十二日までに  
出揃った。九五年三月期  
以来、大蔵省ではほとん  
どすべての子会社を連結  
対象にするよう指導して  
おり、米国並みに連結決  
算が近い将来主流になる  
と見られている。  
大手四社の九六年三月  
期決算の特徴は、業務用  
でCGゲームが市場をリ  
号掲載の予定。



世界最大の家庭用TVゲーム展となった「E3 '96」で米国任天堂の小間のようす





# PUZZLE FIGHTER II X

## スーパーパズルファイターII X

リウが!モリガンが!...夢の対決!

# パズルで勝負!

カプコンの人気キャラが  
パズルゲームで新登場!

●ビギナーでも操作は簡単!「タメ」で自由自在に強力な  
連射攻撃を繰り出す! <パワーシェム・システム>

●キャラ独自の攻撃特性やオリジナルの攻撃、反撃で  
戦術を練り出す! <カウンターシェム・システム>

●他の遊撃を待たない超豪華グラフィックに加え、  
いたるところにパロディや「お遊び」が満載!

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. 画面は開発中のものです。

## 大好評発売中!

### アミューズメントマシン 充実のラインナップ。



■みんな集まれ!  
原始人ウーカ君の案内で  
恐竜探検に出発だ~

NEW-008-60  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.



■超人気・スピンニングアタック  
すぐくくタイプのライオンゲームで登場!

スピンニングアタック  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.



■人気のパズルファイターII X  
全18種類のオリジナルゲームで登場!

パズルファイターII X  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.



■楽しいパズルファイターII X  
業界初の見やすいマシンに登場!

パズルファイターII X  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

## レンタル&リースシステム

### スペースを生かした ビデオ筐体。



■Qグラマン25™  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.



■カプコン・ミニキュート  
1W1,400mm X D1,000mm X H1,800mm  
© CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

販売のご用命はAM販売事業部・レンタル・リースのご用命はレンタルグループまでお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン

＜AM販売事業部＞ ●本社/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133  
●東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701

レンタルグループ/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号  
TEL(06) 920-3631 FAX(06) 920-3632  
名古屋支店/TEL(052)778-1117 FAX(052)778-1119  
札幌支店/TEL(011)642-8340 FAX(011)642-8731  
仙台支店/TEL(022)282-5311 FAX(022)282-5313  
新潟支店/TEL(025)286-2041 FAX(025)286-2043

関東営業所/TEL(03)3340-0737 FAX(03)3340-0701  
名古屋営業所/TEL(052)778-1117 FAX(052)778-1119  
近畿営業所/TEL(06) 946-4054 FAX(06) 946-7429  
岡山営業所/TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193  
福岡営業所/TEL(092)629-5100 FAX(092)629-5103

## 山梨県協、臨時総会 役員態勢を強化

副会長一名増やし炊煙選任

山梨県アミューズメント施設業者協会(事務局長 日達健治)は、臨時総会を開き、役員態勢を強化するため副会長を一名増員した。同総会には、委託六社を含む十二社が出席した。

役員増強は、同協会が事業活動計画の中に掲げている地域イベントへの参加、会員増強などに本格的に取り組んでいくためのもので、役員数を一名増やし、監事の畑中泰造氏(ニュースター)を新副会長に、監事の黒田泰造氏(パナソニック)を副会長に選任した。地域イベントへの参加については、今年九月下旬に開かれる老人を対象とした「いきいき山梨なごりんピック96」の会場計画案、予算案はいずれも、同協会がゲーム機も異議なく承認された。

## 秋田県協、通常総会 役員は全員留任

福祉施設へ寄贈を計画

秋田県アミューズメント施設業者協会(事務局長 坂武会長)は、秋田市内のシャインプラザ平賀で平成八年度通常総会を開き、役員留任を全会一致で承認した。秋田県アミューズメント施設業者協会(事務局長 坂武会長)は、秋田市内のシャインプラザ平賀で平成八年度通常総会を開き、役員留任を全会一致で承認した。

## 福井県協、通常総会 名称変更を決定

役員は5名全員を再任

福井県アミューズメント施設業者協会(事務局長 トベレター会長)は、福井市内の「五月九日」で開かれた同総会に出席し、役員留任を全会一致で承認した。福井県アミューズメント施設業者協会(事務局長 トベレター会長)は、福井市内の「五月九日」で開かれた同総会に出席し、役員留任を全会一致で承認した。

## 香川県協、通常総会 神原氏副会長に

岡山県協との交流を進める

香川県アミューズメント施設業者協会(事務局長 高松会長)は、香川市内の「五月九日」で開かれた同総会に出席し、役員留任を全会一致で承認した。香川県アミューズメント施設業者協会(事務局長 高松会長)は、香川市内の「五月九日」で開かれた同総会に出席し、役員留任を全会一致で承認した。

## ゲーム機販売の プリンスが倒産

民間の信用調査機関調べ

民間の信用調査機関調べ、負債総額二億五千万円、自己破産を申請した。プリンスは八四年設立の大阪東淀川区、多岐、三田孝社長(本社)の業務用ゲーム機販売業。同社、三田孝社長(本社)の業務用ゲーム機販売業。同社、三田孝社長(本社)の業務用ゲーム機販売業。

## Asahi Seiko

### あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。



COIN CHANGER  
MODEL AC-1000T  
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と使いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクトターと大収容ホッパータンク約3000枚(100円硬貨換算)を収納。新たな利用方法を提案する店舗のニーズに合った同型メダル貸出機。



COIN DOOR  
MODEL DLD-WD  
両ドアを強固なアルミダイカスト製にし、三点カムロック方式を採用することで防犯性、安全性を高めたキャッシュボックスを装備したコインドアです。コイン収納枚数は3,000枚。カラーはご希望の色に塗装致します。



ELECTRONIC COIN SELECTOR  
MODEL AD-922E  
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクトターです。



COIN HOPPER  
MODEL WH-2/U1  
高速吐出しコンバートホッパーに、エスカレーター仕様の狭いスペースのコインリフトに最適です。



CARD DISPENSER  
MODEL CD-200  
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの返出を防止する逆回転ローラーを採用。あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。

★ホッパー、セレクトターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

当社は、特許権、実用新案権及び商標権によって保護されています。したがって、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

御社製品は、一からご注文を承ります。ご注文、お問い合わせはお気軽に営業部までご連絡下さい。

本社/〒107 東京都港区南青山2-24-15  
TEL(03)3401-6181 FAX(03)3408-7420

Asahi Seiko 旭精工株式会社







リニューアルした横浜「マイカル本牧」内

# 「ダイナレックス」開設 米国南部をモチーフに

マイカルクリエイイトが風営8号店の大型ロケ



写真はいずれも米  
国南部の夜の街並  
みを装飾に採り入  
れたTVゲーム機  
設置フロアにて



上の写真は「カフェ・ホラー」の外部壁面のデザイン、右上はノスタルジックな街並みをデザインした通路部分、下は中央部の屋外吹き抜けフロアに設けられたバターゴルフ



三十分。利用料  
カ、フューバーは「カ  
ラ」の名で五十  
「ハウス・オブ・  
と連動して設置  
され、ホール  
感覚の装飾で  
ホール映画な  
ども上映。

ゲームフロ  
アは若者、フ  
アミリー、大  
人と客層別に  
大きく三区別  
した「ブュー  
無休となっている。

占い機の「アストロゲン  
ゾーン」で構成。メダ  
ルゲーム機五十台を含む  
ゲーム機約二百台、乗物  
機とビリヤード各数台、  
ホールブルールのほか吹き  
抜け部分にバタールゴルフ  
（従業員数は六十名でう  
ち八名が社員。客層は幅  
広く外人客も多いためか  
外人スタッフもいる。営  
業時間は二十二時～  
土曜は二十三時）で年中  
無休となっている。

「マイカル本牧」は同グループが、アールバンリゾートをコンセプトに、SBCを中心とする都市型多機能施設として八四月開業。今年三月と四月の二回にわたり、時間消費型マーケットへの対応を中核としたMA施設を展開している㈱マイカルクリエイティブ（本社大阪・斉藤和幸社長）は、大型複合商業施設「MAイカル本牧」（横浜・本牧原内）にAM施設「ググイナレックス」を三月二十日オープンし、話題となっている。



写真はいずれも「ハウス・オブ・ホラー」で上は出演スタッフ、左下は内部の一場面、下はコウモリをデザインしたカーテンなどを設けた入口部分



「ダイナミック・ス・マイル本牧」は、十階建ての五番街「エンターテインメント&インターナショナルマーケット」棟の四階フロアを使用。

古き良き時代の米国のノスタルジックな雰囲気と賑わいがある陽気な南部の街を演出し、また、ニューヨークリーマとヤナツシユビルなどの街並みや建物をモチーフに、ヤングアダルト層を主な対象として運営している。



上の写真はア  
「アクシオン  
左は「レーザ  
ブレイ中の「ヤ  
ルメイズ」の



JOYPOLIS  
SEGA

「福岡ジョイポリス」で  
「アクアノーバ」が始動

複合商業施設キヤナルシティ博多内

セガ社が『場の創造』テーマに運営



左の写真はキャナルシティ博多の中心部分にある運河と前方はセガ社ロゴと  
\*ソニック\*を設けたジョイポリス外観の一部、上の写真は「アクアノープ」  
の内部で乗客は偏光メガネをかけた後、乗り物が回転しバックの画面を見る

ゼス（本社東京、中山隼雄社長）運営によるＡＭ施設「福岡ジョイポリス」が同時オープンし、新アトラクションを中心に連日活況を呈している。

「福岡ジョイポリス」は、セガ社アミューズメントテーマパーク（ＡＴＰ）構想の六番目の施設となるもので、同社では「これまでのＡＴＰコンセプト」を発展させ、各ゾーンを有機的に結合し、ステージを楽しむように感動や驚き、楽しみの共有ができるような新しいコンセプト。ファンタジー（ファンとイ

四階二千二百平方メートル、五階二千四百平方メートルの計四千六百平方メートルのアトラクション九種類とＡＭ機約二百台が設置されているほか、キャラクターグッズ、スズキショップと委託運営によるファーストフード店がある。

**凝った演出で**

「福岡ジョイポリス」でデビューした新アトラクションは映像シミュレーター「アクアノバ」これは前後二人ずつの四人乗りモーションベンチ

凝った演出で仕掛けや遊具も

が、三軸電動制御により揺動するもの。これを二台並べて設置し、二台が同時に前方の一つのスクリーン（高さ二・八×幅五・五）の映像に合わせて動くというシステム。



右は「キュータツ」の  
 上の写真は旅館に飛つた



二十五円)  
定置型乗物  
機一台。  
このほか  
TVゲーム  
のレバーと  
ボタンをデ  
ザインした  
動く座席、  
液晶器を配  
るとクイズ  
などの出題  
される公衆  
電話の遊び  
空き缶など  
を入れると  
音声が出る  
ゴミ箱、煙



上の写真はいずれも遊び心を加えたオリジナル遊具で、左はレバーを倒すとボタンの座席が揺動するもの、右はダイヤルボタンを使った遊びの指示などの音声が発話器から流れるもの



を吹き出す「マンホール」や  
消火栓など無料の道具や  
仕掛けが随所にある。

入園料は大人三百円、十  
四歳以下二百円。十一  
二時三時営業で年中無休。  
なおキヤナルシティ博  
多は地元のデレロツパー  
の福岡地区所屬が八百億円  
（土地代除く）をかけた  
建設し、その関連会社  
のエフ・ジェイ都市開発  
（藤賢一社長）が運営。

敷地面積は三万五千平方  
方呎。六つの大きなビル  
を連結させた延床面積は二  
十三万四千平方方呎あり、  
二百十のテナントが入っ





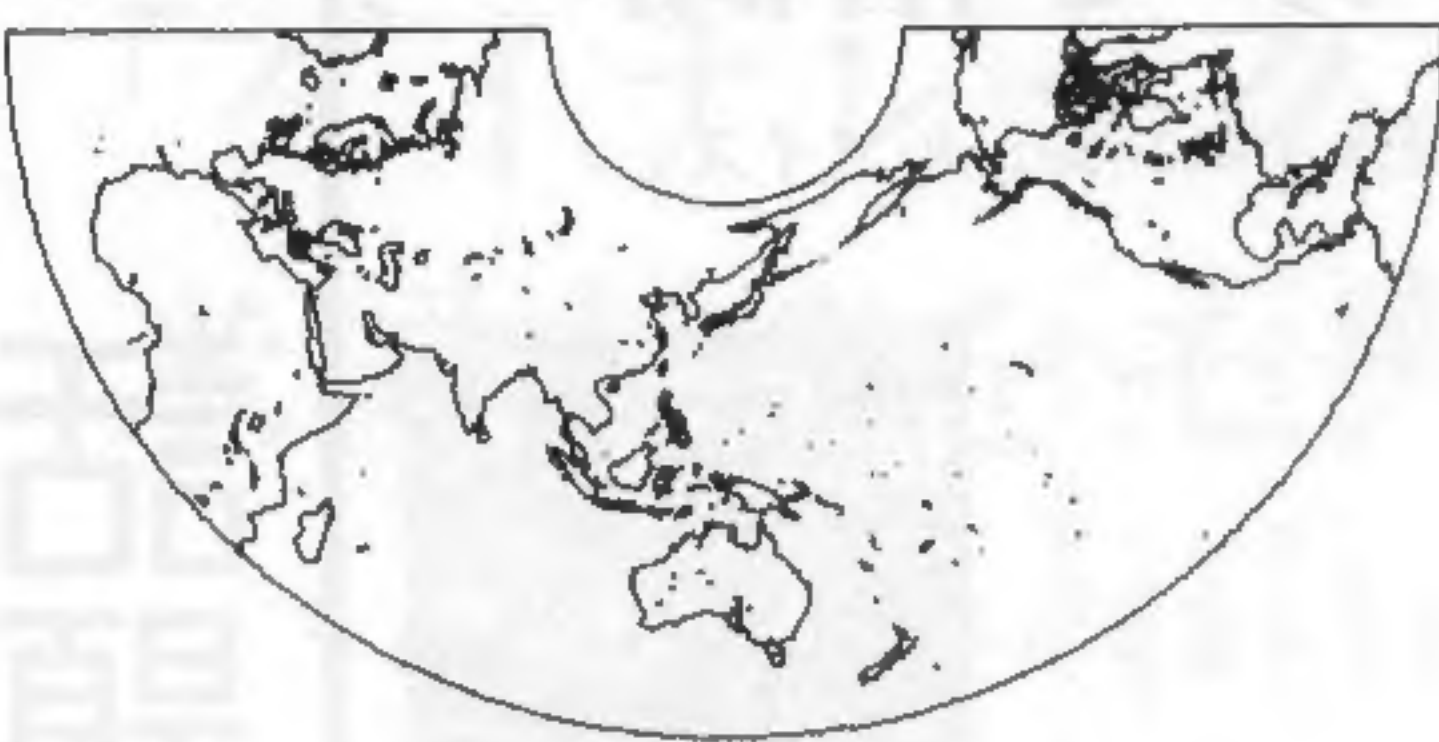






## 海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



スペインのガエルコ社

# 3Dドライブレコーダー

### 3タイプ発売予定

同社はヨーロッパでは珍しいTVゲーム開発メーカーのひとつ。これまで基板タイプのTVゲームをイタリアの「エナタスプリング」、スペインの「トレモリノス」で披露されて注目された。



## Gaelco's "Speed Up"

ユニスタ・フロリダで  
**立体ターミネーター2**

ユニスタ・フロリダで

ユニバーサルスタジオ・オランダ」で四月二十八日、大歓声で起こる中で新アトラクション「ターミネーター2/3D」がオープンした。六千万ドル投資して作られたもので、テーマパークのアトラクションとしては珍しいほど大きな反響を呼んでいる。

客席は七百人分で、高さ七メートル、幅十五メートルの大きなスクリーンが三つ設けられている。なお「ターミネーター2」は、二〇〇七年の未来からやってくる「T-800型」とも呼ばれるターミネーターと、このアトラクションのためにキャメロン監督が

客席は七百人分、高さ七メートル、幅十五メートルの大きなスクリーンが三つ設けられている。なお「ターミネーター2」は、二〇〇七年の未来からやってくる「T-800型」とも呼ばれるターミネーターと、このアトラクションのためにキャメロン監督が



エンタテインメント社が企画開発し、MCAビクター・シモンズ・サピス社が制作した立体映像シアター。映画「ターミネーター2」をベースにしており、ジェームズ・キャメロン監督がアドバイザー。デジタルドメイン社が特殊なCG映像などを担当。アイワークス社による七十センチフィルムでかつてない大がかりな立体映像が出現する。客席自体は映像シミュレーターのように動くわけではなく、いくつかの場面で動く。

立体映像自体は約十二分間だが、「T-70型」のある金属製で、六体登場する。このアトラクションはもとこの映画を作ったスタタッフ、俳優たち、特殊映像制作チームが再び結集して作りだされた点でも画期的だとされている。

ユニバーサルスタジオフロリダは「ターミネーター」を主題とした

カプコンが出展

FEC向けでゲーム関係わずか

くる「T-800型」よりもっと初期のタイプとして、このアトラクションのためにキヤメロン監督が考え出したもの。高さ二・四四、幅一・二四ある金属製で、六体登場する。

このアトラクションはもとの映画を作ったスタッフ、俳優たち、特殊映像制作チームが再び結集して作り上げた点でも画期的だとされている。

ユニバーサルスタジオ・フロリダは「ターミネーター2／3D」を加えることで、またひとつ大きなシンガポールで初めて開催された「レジャーエイシア96」（三月二十一日～二十三日、コンベンションセンター）は、A Mゲーム場からファミリーエンタテインメントセンター（FEC）そしてターマパークまで広範範囲にカバーするもので、T i L E（トレンド・イン・レジャー&エンタテインメント）アジアと併催された。しかしその評価は厳しめがある。

レジャーエイシア96には、十八カ国から百三十社が約八千平方足の展示スペースに出展。三十九カ国から五千三百五十五人が登録入場した。これは主催者のレジャーエイシア社、運営会社のM Pコンベンションズ社が発表した。セミナーは二十五カ国から二百五十人が参加した。登録料は千七百五十シンガポールドル（約十三万円）と高いのも特徴。

A Mゲーム機関係の展示は小間となつた。しかし最大の小間となつた「L E I & アライド社（L E I、オーストラリア）」それに地元シンガポール

## CG基板に关心

WMS社が本格採用決める

米国の3Dフラインタクトアクティブ社（カリフォルニア州マウンテンビュー）、ゴードン・キャンベ（元会長兼CEO）が開発した業務用CGシステム「システム3D」を、ウイリアムズ社などを擁するWMSインダストリーズ社が採用することが明らかにになり、話題となっている。

付けられたCG基板で、TVゲーム開発メーカーの注文に合わせるカスタム制に大きな特徴がある。これを採用すれば、低価格で高度なCGゲームを開発、製造できるという

が初めてのことで、3Dフラインタクトアクティブ社は、九四年三月に設立されたシステムメーカーで、キャンベル会長自身がインターネット出身のハイテク技術グループとなっている。

ギリシヤで導入

# ゲーム機免許税



3 D f x 社による開発画面見本

# ゲーム機免許税

オペレーターに大きな危機

Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26	業界は大きな危機に直面することになった。免許税はロケーションのある地方の人口によって異なるが、一台年額十萬ドラー
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1	
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4	
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9	
Norsk Automatesmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16	
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Nov. 15-17	
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23	大蔵当局から発表され、 TVゲーム機やフリックAMゲーム機し が設置運営を認めない いギリシャで四月、高い オペレーション免許税が 四)から一萬五千ドル クマまで、人通りの多 場所のゲーム場でだい た一八萬ドラークマとい

ギリシャ市場ではTV  
 ゲーム機が基板のもの十四  
 万台、完成品タイプ二千  
 台、フリックバーが二千五  
 百台、ビリヤードとテー  
 ブルサッカーが五千台と  
 いう規模で、そう多くな  
 いが、今回の免許税導入  
 で約七割が廃業せざるを  
 えなくなる、と言われて  
 いる。

オペレーター協会のP  
 EKA MPSも、メーカ  
 /ディストリビュータ  
 ー協会のSEKEEPもこ  
 れという成果を挙げてい  
 ないが、減税を求めている  
 の。所得税 付加価値税  
 (VAT)の上さらに免  
 許税とはひとずきが、  
 課税そのものには反対  
 していないというの情け  
 ない気がする。

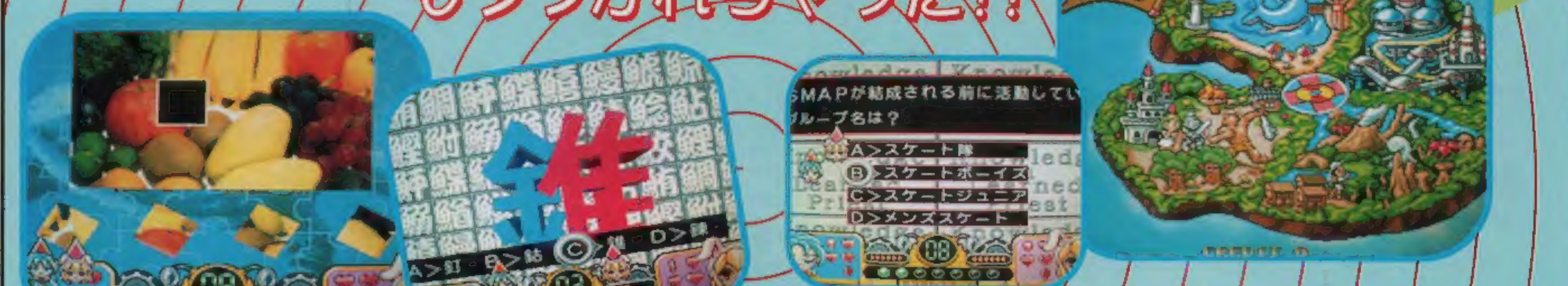
1996年6月15日 第520号

クイズ  
おまえに PIPON チョ!

〔假称〕



えエ～ また格闘オー  
ふう～ また しゅうていんぐう  
もうつがれちゃった!



データイストが送るハフエアーブリスでお口直しを!  
クイズ おまえにPIPONチョ!」軽い気持ちで挑戦しよう!



**ST-V**  
SEGA VIDEO GAME SYSTEM

画面は開発中のものです。



データースト株式会社

本社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000(代)  
 〈コインオップ国内販売部直通〉TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8031

お問い合わせ・ご相談は  
こちら(販売部直通)へ









**デカスリート**  
「ST-V」対応CGスポーツゲーム。陸上10種競技「デカスロン」を採用。基板標準価格22万2千5百円。カートリッジ15万円。【セガ社】No518

**オーバートップ**  
「ネオジオ」ソフトのドライブゲーム。正規コースのほか独特の裏道も設定しゲーム展開に幅がある。カセットOP価格8万円。【ADK/SNK】No518

**ゼビウス3D/G**  
「システム11」によるCGシューティングゲーム。名作「ゼビウス」を3D形式画面でリニューアルし新武器追加。基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No518

# 話題のマシン

(第515号～第518号)



**マンホールパニック**  
ボール投げのカーニバルゲーム機。ランダムにふたが開くマンホールにボールを入れ、盤面上で水道管をつないでいく。OP価格90万円。【真砂工業】No514



**アルペンキャッチャー**  
スキーをテーマとしたプライズゲーム機。リフトで上った後、滑り落ちてくるカプセル景品をキャッチする。OP価格68万円。【大平技研工業】No514



**ラリーポイント**  
レバーでラケットを左右移動させ、転がってくるボールを弾き返していくアーケード機。景品は出しもある。OP価格59万8千円。【IMS/テクモ】No514



**つかみどりらんど**  
LEDじゃんけん機に勝てばボックスの窓が開き、手を入れて景品をつかみ取ることができるというプライズ機。OP価格39万8千円。【バンプレスト】No513



**ジャンケンゲームあっちむいてホイ**  
「あっちむいてホイ」の遊びをTVゲームに採用。通常のじゃんけんと同じ手の動きで操作できるレバーを使用。OP価格68万円。【データエース】No518



**ガンブレッドNY (SD)**  
同社同名機のスタンダードタイプ。敵キャラは状況の変化に応じてその態度違った動きをする。29インチTVモニター使用。標準価格135万円。【セガ社】No518



**ステップオン**  
レバーで方向を決めダルを踏んでボールを飛ばし、前方のリングに入れていくアーケードゲーム機。景品出し装置付き。定価90万円。【トーゴ】No517



**ワニワニパニック 2**  
モグラ叩き式のアーケードゲーム機でバージョンアップ版。ラップ音楽に乗って顔を出すワニをハンマーで叩いていく。価格定価90万円。【ナムコ】No516



**バックキャッチ**  
「バックマン」キャラを使ったプライズゲーム機。皿に乗せたカプセル景品を、モンスターの攻撃を避けながら上へと運ぶ。価格75万円。【ナムコ】No516



**レインボーグラス**  
カーニバルタイプのボール投げゲーム機。前方に並ぶ80枚のガラスコップ（3色あり得点が違う）にボールを入れていく。標準価格115万円。【タスコ】No516



**ネオミニ**  
超ミニタイプのクレーン機で設置場所を選ばない。クレーンの爪が5種類付いており、景品の形状に応じて交換できる。OP価格29万8千円。【SNK】No516



**スーパーぶぶぶぶ**  
プライズマシン。ボタンでボールが飛び跳ねて穴に入り、指定通りに並ぶと景品が払い出される。OP価格29万8千円。【バンプレスト】No515

## 総目録索引

No88 第495号(95年5月15日)掲載  
第488号(95年2月1日)～第491号(95年3月15日)

No89 第501号(95年8月15日)掲載  
第492号(95年4月1日)～第496号(95年6月1日)

No90 第504号(95年10月1日)掲載  
第497号(95年8月15日)～第500号(95年9月1日)

No91 第509号(95年12月15日)掲載  
第501号(95年8月15日)～第506号(95年10月15日)

No92 第514号(96年3月15日)掲載  
第508号(95年11月1日)～第509号(95年12月15日)

No93 第517号(96年5月1日)掲載  
第510号(96年1月1日)～第514号(96年3月15日)



**おとと**  
魚釣りをテーマとしたプライズゲーム機。磁石の餌で金魚付き景品を釣り上げる。OP価格129万8千円。【上尾工業/ウェーブシステム】No518



**ポカポカ・サタン**  
TVモニター式ゲーム機で2人用。画面上の怪物やコウモリなどを叩いて倒し魔王から姫を救う。3ラウンド制。OP価格77万円。【カトウ製作所】No518



**プロップパイレーツ**  
カーニバルタイプのボール投げゲーム機。5つの窓から顔を出す悪役にボールを当てる。一定得点以上で景品が払い出す。定価146万8千円。【トーゴ】No518



**シンデレラマジック**  
プレイヤーの顔を前世、未来、理想のタイプ、性格転換や2人の顔を融合した場合などの顔に変えてプリントアウトする。標準価格185万円。【タイマー】No518

# 総目録

No. 94

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で④明らかなコピー機や⑤とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①フリッパー、②TVゲーム機、③アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、④乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）



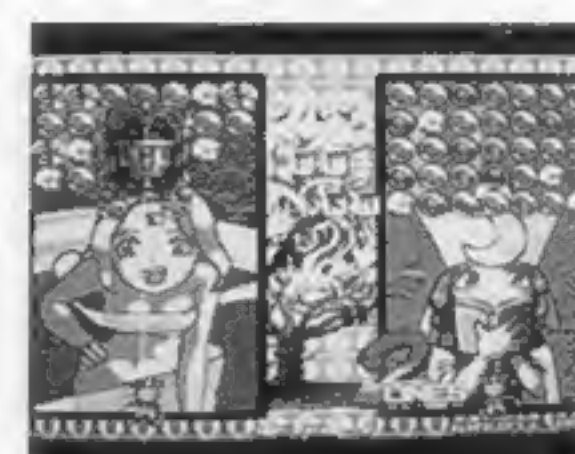
**コンゴ**  
米国ウィリアムズ社製フリッパー。同名SF映画をもとに、動くゴリラを設置したミニフィールドなどが設けられている。標準価格70万円。【タイマー】No517



**ゴールデンアイ**  
米国セガ・ビンボ社製フリッパー。映画「007」がテーマ。磁石式のパラボランテナなどを設置。OP価格57万8千円。【データエース】No517



**ジョニー・ニマニック**  
米国ウィリアムズ社製フリッパー。SFアクションをテーマに、ボールをつかんで動くロボットの手などを設置。標準価格70万円。【タイマー】No516



**マジカルドロップ 2**  
「ネオジオ」のバズルゲームソフト。新しいキャラやモードを加え、落下玉も12種類に増えた。カセットOP価格6万8千円。【データエース/SNK】No515



**ガンブレッド**  
横画面、横スクロールのTVシューティングゲーム。武士やくのりーが空中を飛び短剣などを投げる。コースの分岐も。基板OP価格17万8千円。【彩京】No515



**スーパーフットボールチャンピオン**  
CG基板「FX-1システム」第1弾のサッカーゲーム。複数選手間での連携プレイやエース選手選択も可能。基板OP価格17万8千円。【タイマー】No515



**だいごき**  
「システムGX」対応パラディゲーム。多彩なミニゲームやクイズをクリアしていく。基板OP価格15万8千円。サブ基板9万8千円。【コナミ】No515



**進め/対戦ばずるだま**  
TV落ち物パズルゲームでバージョンアップ版。タイプが違う3種類の落下「だま」を追加したもの。基板販売でOP価格15万8千円。【コナミ】No515



**ストリートファイター・ゼロ2**  
「OPS II」第15弾となるTV格闘ゲーム。プレイヤーが組立てる連続技「オリジナルコンボ」など新機能追加。基板OP価格19万8千円。【カプコン】No515



**スラムダンク 2**  
「システムGX」対応バスケットボールゲーム。CGレンダリングを使い選手の動きがリアル。基板OP価格19万8千円。サブ基板10万8千円。【コナミ】No516



**ネオ・ドリフトアウト**  
「ネオジオ」のドライブゲームソフト。自動方向修正、高速時の画面自動縮小機能などを加えた大幅改良版。カセットOP価格7万8千円。【ビスコ】No516



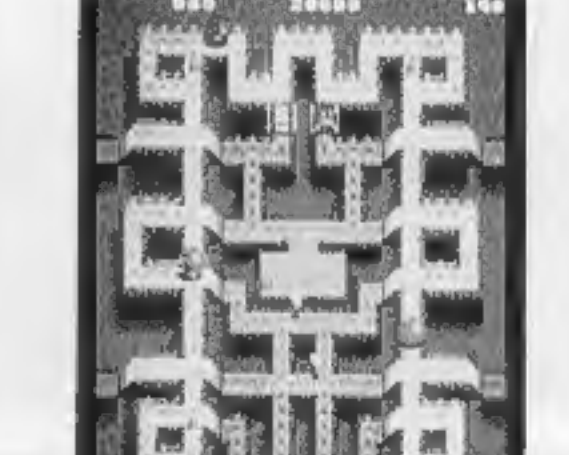
**パラチャファイターキッズ**  
「ST-V」ソフトのCG格闘ゲーム。「VF2」キャラを2等身にデフォルメ。基板標準価格24万7千5百円、カートリッジ17万5千円。【セガ社】No516



**グランドストライカー 2**  
バージョンアップ版のTVサッカーゲーム。画面構成をスクロールが違ったり縦横の視点から選択できる。基板OP価格14万8千円。【ヒューマン】No515



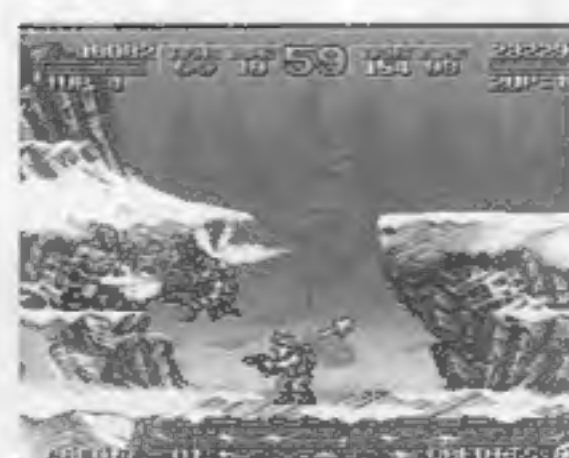
**プライムゴールEX**  
「システム11」基板使用CGサッカーゲーム。対戦、勝ち抜き、総当たりなど多くの試合モードがあり戦略性に富む。基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No515



**ナムコクラシックコレクションVol.2**  
往年の同社ヒット作を集めたシリーズ第2弾。「リックマン」「ラリーX」など4作復刻版とアレンジ3作で構成。基板OP価格12万8千円。【ナムコ】No515



**サイキョフース**  
「FX-1」第2弾のCG格闘ゲーム。超能力戦士が空中で多彩な技を駆使しながら格闘を展開する。基板OP価格20万8千円。【タイマー】No517



**メタルスラッグ**  
「ネオジオ」ソフトのアクションゲーム。徒歩と戦車で敵を撃破し、補給しながら進んでいく。カセットOP価格9万8千円。【ナスカ/SNK】No517



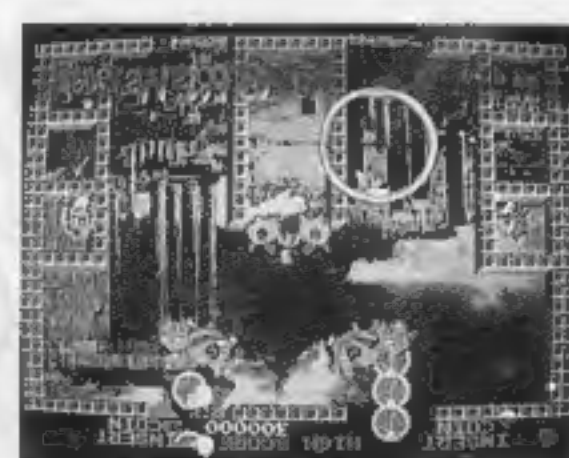
**ベルビー・ザ・グレートショット**  
「ST-V」ソフトのゴルフゲーム。名門コースで持ちボール数制によりプレイ。カートリッジOP価格9万8千円。【T&Eソフト/セガ社】No517



**カラオケクイズ・イントロドンドン**  
「ST-V」ソフト。流れる曲の歌手や曲名、TV番組名のほか動物や虫の鳴き声も当てる。カートリッジOP価格11万8千円。【サン電子/セガ社】No517



**ガンブレッドNY (DX)**  
「モデル2」による2人用CGガンゲーム機。ニューヨークを舞台に武装ヘリから連射銃でテロリストをやっつけていく。OP価格170万円。【セガ社】No517



**バブルメモリー**  
「F3システム」第13弾のコミカルアクションゲーム。泡で敵を包んで倒す。カートリッジOP価格6万8千円。基板セット15万6千円。【タイマー】No516



# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ストリートファイター・ゼロ2 (カプコン) Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom) …7.59	
2	バーチャファイター 2.1 (セガ社) Virtua Fighter 2 (Sega) …7.56	
3	鉄拳 2バージョンB (ナムコ) Tekken 2 (Namco) …6.88	
4	ゼビウス3D/G (ナムコ) Xevious 3D/G (Namco) …6.59	
5	スーパーリアル麻雀 PVI (セタ/ビスコ) Super Real Mahjong PVI* (Seta/Visco) …6.50	
6	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System) …6.13	
7	バーチャファイター 2 (セガ社) Virtua Fighter 2 (Sega) …6.12	
8	サイキックフォース (タイトー) Psychic Force (Taito) …6.06	
9	マジカルドロップ 2 (データイースト/SNKネオジオ) Magical Drop II (Data East/SNK) …6.01	
10	バーチャストライカー (セガ社) Virtua Striker (Sega) …6.00	
11	カラオケクイズイントロドンドン (サン電子/セガ社) Quiz Karaoke Intro* (Sun/Sega) …5.94	
12	戦国ブレード (彩京) Tengai (Psikyo) …5.76	
13	クラシックコレクション VOL. 2 (ナムコ) Classic Collection Vol.2 (Namco) …5.73	
14	ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 2* (Video System) …5.72	
15	メタルスラッグ (ナスカ/SNKネオジオ) Metal Slug (Nazca/SNK) …5.71	
16	パズルボブル 2 (タイトーF3) Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito) …5.39	
17	パズルボブル 2X (タイトーF3) Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito) …5.38	
18	ストライカーズ1945 (彩京/ジャレコ) Strikers 1945 (Psikyo) …5.37	
19	スラムダンク 2 (コナミ) Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami) …5.36	
20	ときめきメモリアル対戦ばずるだま (コナミ) Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami) …5.18	
21	スーパー上海 (ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito) …5.09	
22	ステーキスウィナー (ザウルス/SNKネオジオ) Stakes Winner (Saurus/SNK) …5.05	
23	ビッグトーナメントゴルフ (ナスカ/SNKネオジオ) Neo Turf Masters (Nazca/SNK) …5.01	
24	戦球 (セイブ) Sen Kyu [Battle Bali] (Seibu) …5.00	
25	19XX (カプコン) 19XX (Capcom) …4.99	

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

## ■完成品タイプのTVゲーム機

**(DEDICATED VIDEOS)**

前 回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ガンブレード NY (SD/DX) (セガ社) Gunblade NY (SD/DX) (Sega) .....	8.06
2	3	タイムクライシス (DX/SD) (ナムコ) Time Crisis (DX/SD) (Namco) .....	7.86
3	2	電脳戦機バーチャロン (2P/VS) (セガ社) Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega) .....	7.35
4	6	バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社) Virtua Cop 2 (Sega) .....	6.71
5	5	アルペンレーサー (ナムコ) Alpine Racer (Namco) .....	6.63
6	4	エースドライバー・ビクトリーラップ (SD/DX) (ナムコ) Ace Driver — Victory Lap (SD/DX) (Namco) .....	6.43
7	9	セガラリー・チャンピオンシップ (2P) (セガ社) Sega Rally Championship (2P) (Sega) .....	6.36
8	7	ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco) .....	6.01
9	14	デイトナUSA (ツイン) (セガ社) Daytona USA (Twin) (Sega) .....	6.00
10	8	レイブラーサー (2P) (ナムコ) Rave Racer (2P) (Namco) .....	5.93
11	10	ダートダッシュ (SD/DX) (ナムコ) Dirt Dash (SD/DX) (Namco) .....	5.92
12	11	レイブラーサー (SD/DX) (ナムコ) Rave Racer (SD/DX) (Namco) .....	5.75
13	15	スポーツフィッシング 2 (セガ社) Sports Fishing 2 (Sega) .....	5.18
14	12	クイズドレミファグランプリ 2 (コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami) .....	4.90
15	13	マンクスTT (DX/2P) (セガ社) Manx TT (DX) (Sega) .....	4.88

## フリッパー (FLIPPERS)

①	3	コンゴ (ウィリアムズ/タイトー) Congo (Williams/Taito) .....	5.50
2	1	ピンボールマジック (カプコン) Pinball Magic (Capcom) .....	5.33
3	2	ジュラシックパーク (データイースト) Jurassic Park (Data East) .....	5.25
4	6	バットマン・フォーエバー (セガ社/データイースト) Batman Forever (Sega/Data East) .....	5.01
5	4	ロードショー (ウィリアムズ/タイトー) Road Show (Williams/Taito) .....	5.00

### ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	プリント倶楽部 (アトラス/セガ社)	
		Printing Club (Atlus/Sega)	8.86
2	-	シンデレラマジック (タイトー)	
		Cinderella Magic (Taito)	7.00
3	2	手相占い・ちょっとみせて (セガ社)	
		Palmist (Sega)	5.53
4	6	リアルパンチャー (タイトー)	
		Real Puncher (Taito)	4.88
5	8	エキサイト・スピードホッケー (セガ社)	
		Exciting Speed Hockey (Sega)	4.50

断想（２）

「おかしいわよ」  
と朝食の際に家人に言われるようになった。  
おかしいといわれているのは私の体調のことなのである。  
私自身は体調のことに  
ついて言葉にしたことは全然ないのである。本當のことをいえばある時期から最悪の病状を自分で予想し覚悟をし、恐ろしく言葉にそういう状態を表現することが出来ないようなところへ追いこまれていた。  
やはり人並に言葉を恐れていたのである。  
今年は新年を迎えて早々、次々と他覺的にまた自覺的に直接自分に關係が及ぶ事態の変化が生じ大變であつた。

他人からみればそう大變ではないかもしれない

生活のペースが大幅に乱さぬことを故りにして起きている。  
去年の大變事が続いて、大地震、オウム、サリン事件等々が次々とわれわれの心胆を寒かしたもののだけけれど、幸か不幸かこれによって自分の生活のペースが實際に乱されたということとはなかった。  
一月に入って、五日の早朝、家人から娘がマンションの契約をしてきたので、わが家にはこれだけ無人の部屋があるのに、そんな馬鹿げた話はないと責められてゐる。とりあえずマンションの契約を破棄してくることと、無人の部屋をそれぞれ占領している本を早速売り払ふことによって片づけてしまふことを要求される。

本の片づけについては昨年の神戸大地震以降見連中が十人がかりでや

いては一年おし何とかなよと言われ続けていたことだったが、本の量があまりにも膨大なために手をつけかねていた。実をいえば今から十五年前の一九七九年に今の家に引越してきた時に本のためだけに相当な人手を必要として、自分でもその本の量の多さに辟易し本に畏怖を感じてゐた。

引越しのために本を箱詰めする作業を一箇月ばかり前から一人でばりちりかかつてこのだけど到底そういうことであれば済まない状態になり、プロの古本屋さんを二人お願いして三日がかりでようやく箱詰めが完了した。運ぶのも中型トラックを貸して弟が運転させてくれ、高校生をラゲットと大きかった。

二月の第一週には風邪で高熱かつよい寒気をお

ひが多かった。気分は益々秀れないようになってくる、今迄は二週からは遂に自分で整理しなければならない煙をしなければならぬほどに体力が衰えてしまつた。

本人が病いの重さにお

うになつてゐる。三月の第二週からは非常に消極的になつてしまつてゐる氣配が、何にも病いについて話さない本人からどうして自然に他の家族達に伝染してゆくようになつた。

一度病院に行つてどんな病気がはつきりさせ下さいよ。

子どももメモに「パパ来週中には必ず病院に行つて来て下さい」と書いて食卓に置いたりしてゐる。

そういう中である朝、辛く我慢出来そうになつた。

のに、家中を非常に沈鬱なオーラが支配するようになつてゐた。三月の第二週からは遂に自分で整理しなければならない煙をしなければならぬほどに体力が衰えてしまつた。

本人が病いの重さにお

うになつてゐる。三月の第二週からは非常に消極的になつてしまつてゐる氣配が、何にも病いについて話さない本人からどうして自然に他の家族達に伝染してゆくようになつた。

一度病院に行つてどんな病気がはつきりさせ下さいよ。

子どももメモに「パパ来週中には必ず病院に行つて来て下さい」と書いて食卓に置いたりしてゐる。

そういう中である朝、辛く我慢出来そうになつた。



まるち  
かめら  
あいず  
No.270

## 山川萬里

が、自分にとっては自分も無類な惨状を呈して、二日間トラックへの積

体二箱までいってしまっ

はえ、抗生物質を一週間ほどとり続けて何とかおさえる。二週めは病みあがりて力が出ないが古本屋さんに数回来て貰い、ふんばって古本を積み出してゆく。

第三週めに入って胸部に異変を認めるようになり、胸の上部から二十四時間中鈍痛が去らないようになってくる。しつこい鈍痛が続く気分が悪くなり、足腰から力が去って身体全体が萎えてゆくような奇妙な感じで、この週から古本屋さんに来て頂けなくなった。

三月の第一週めから、今まで全然出来た験しがなかった禁煙はやはり出来ないうち、おもい、せめて一日一箱二十本の節煙に励もうと努力はしたじめたが、気がつくとは

たように大

励めていたつもりだった

に溢れている。

そこで大きな病いを吸収してくれそうなく、大きく抱き易そうな石を求めてそれを抱いた途端にその石が病いを受けとめ、その石が出来ず、病いのことが出来る。その石の許容量を遙かにオーバーしていたために、石がショートをしたようになり大きな爆発が起きてしまい、額の裏に閃光が走ってその衝撃で目を覚ましたこともあった。

そういうことが続いているうちに、自分では他の場合と出来るだけかわ

# メーカー ⇄ ⇄ オペレーター

## タンクフィーバー

パチンコゲームの決定版!!

＜仕様＞ ●W670×D525×H1785(%)  
メダルゲーム機の設定運営につきましては  
「メダルゲーム機運営基準」を準ってご使用下さい。

## NEW FLASH CHANGE.

ニューフラッシュチャンス

＜仕様＞ ●本体：W600×D750×H1800(%)  
●食品：W110×D70×H180(%)

要領に添え、さらにパワーアップ!  
景品収納もぐんと大きく、機々交換!!

## BIG FLASH CHANGE.

ビッグフラッシュチャンス

＜仕様＞ ●サイズ：W1,360×D1,000×H1,830(%)  
●機種：登録商標名-30999(ザフラッシュチャンス)  
●特注線枠名-31000(THE FLASH CHANCE) ●特注:  
特注線枠名-50802(ゲーム機における多量払い出し機  
械に準じての権利) ●実装時：※特注(遊技ゲーム  
機販売費食品自動排出装置) ※91-51709

登録実用新案

登録番号73006611

## PRO BOWL

プロボウル

どんな場所でも、  
小さなスペースで

大きな  
インカム

実用新案(手投げボウリングゲーム装置)：実装例4-57148  
＜仕様＞ ●サイズ：H1800×W760×D2780(%) ●95-51708

株式会社エイブルコーポレーション  
**ABLE CORPORATION, LTD.**

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル  
TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180



SEGA™

アミューズメントの次・世界!

格闘ゲームの常識を超えた進化形。  
注目の3D-CG武器格闘ゲーム登場!!

"199X"リアルシティTOKYO



あのプリント倶楽部にニューフレームのサマーバージョンが近日登場!

株式会社セガ・エンタープライゼス

第一総店 東京都大田区東糀谷2-13-1

電話03(5736)7700(国内販売本部)  
電話03(5736)7721(海外販売本部)  
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)  
電話03(5736)7837(アミューズメント施設グループ)  
電話011(94)10248(代)  
電話06(334)5336(代)  
電話03(452)6841(代)  
電話03(233)7979(代)  
電話052(102)3003(代)  
電話022(227)0830(代)

札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34  
大塚支店 大塚市豊平区豊平五条3-2-34  
仙台支店 仙台市青葉区中央2-5-3  
福岡支店 福岡市博多区博多駅前5-7-5  
広島支店 広島市中区河原町11-17フルミナビル  
名古屋支店 名古屋市中区栄1-1-804  
仙台支店 仙台市青葉区中央2-5-3

英文版業界ニュース

## CG Video Leads Coin-Op Business

The fiscal results of the four major amusement business companies were all announced by May 22. Mentioned below are the non-consolidated and consolidated results of the four companies for the fiscal year ended March 1996. Incidentally, although the results for Sony Corp. including Sony Computer Entertainment (SCE), which markets the home video system "Play Station" are performing well, since SCE itself does not offer its shares for public subscription, its results are not clear.

From the results shown below, it is clear that Sega and Namco, which have succeeded in developing computer graphic (CG) videos in the coin-op video category, have enjoyed increasing revenue in both game sales and arcade operations. However, home videos are also very influential, and Nintendo and Sega have been affected by poor sales in the 16-bit console area in Europe and the U.S.A. In particular, Sega incurred a drop in profit due to a loss from the liquidation of its European home video subsidiaries. Taito experienced unfavorable results overall, recording a major deficit due to inventory disposal and the closing of subsidiaries.

### Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which became the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥346,182 million in revenue, up 3.9% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1996. Its net income was ¥5,306 million, down a large

	revenue	net income
Sega	346,182 (3.9%) 384,816 (0.3%)	5,304 (-62.3%) 4,209 (-17.7%)
Nintendo	300,481 (-14.3%) 354,152 (-14.8%)	51,206 (-9.3%) 59,870 (43.7%)
Namco	85,716 (12.2%) 100,187 (16.6%)	4,033 (100.8%) 5,245 (812.6%)
Taito	74,906 (-17.6%) 75,829 (-17.2%)	-9,513 (-) -8,753 (-)

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen.

62.3% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted for ¥84,975 million up 38.4% from the preceding year, home videos ¥169,523 million, down 10.1%, arcade operation ¥82,136 million, up 10.7%, and others ¥9,546 million, up 3.4%.

A percentage breakdown was as follows; coin-op games 24.5%, home videos 49.0%, arcade operation 23.7%, and others 2.8%, while the corresponding export ratio was 8.5% for coin-op games, 20.0% for home videos, and 2.6% for others, respectively. The export ratio overall dropped sharply by 17.0 points to 31.1% in the fiscal year. Sega are forecasting ¥380,000 million in revenue and ¥16,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 29 subsidiaries (31 in the preceding year) showed ¥384,816 million in revenue, up 0.3% from the preceding year, and ¥4,209 million in net income down 17.7%. In the list of subsidiaries, four former subsidiaries including the Sega Europe group were excluded while two new companies including Sega Gaming Technology were added.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥95,106 million, up 29.1% over the preceding year, home videos ¥206,674 million, down 12.1%, and arcade operation ¥83,035 million, up 11.0%. The overseas revenue was ¥140,370 million, occupying 36.5% of the total (vs. 54.7% with ¥210,000 last year). Sega forecasts ¥430,000 million in consolidated revenue and ¥10,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

### Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥300,481 million in revenue, down 14.3% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1996. Its net income was ¥51,206 million, down 9.3%.

The vast majority of its revenue came from 16-bit home video hardware and software. Nintendo experienced a decrease in revenue due to the ongoing slump in overseas 16-bit machine markets and postponement of the shipment

of "Nintendo 64". This was due to delays in software development. Nintendo has now recorded decreases in revenue and profit for three years in a row.

The overall export ratio increased by 2.7 to 39.8% in the fiscal year. Nintendo forecasts ¥335,000 million in revenue and ¥48,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 11 subsidiaries (12 in the preceding year) show revenue of ¥354,152 million, down 14.8 from the preceding year, and net income of ¥59,870 million, up 43.7%. Nintendo's UK subsidiary was liquidated in March.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥173,403 million, accounting for 49.0% of the total (vs. 46.9% with ¥195,020 million last year). Nintendo forecast ¥385,000 million in consolidated revenue and ¥48,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

### Namco

Namco Limited, Tokyo posted ¥85,716 million in revenue, up 12.2% over the preceding year, and ¥4,033 million in net income, up a large 100.8%, for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥24,727 million, up 20.5% over the preceding year, home video software ¥15,241 million, up 1.7%, arcade operation ¥44,637 million, up 11.5%, and others ¥1,109 million, up 27.0%. An overall breakdown shows coin-op 28.8%, home videos 17.8%, arcade operation 52.1%, and others 1.3%. The overall export ratio increased by 4.1 points to 12.3% in the fiscal year.

Namco forecasts ¥100,000 million in revenue and ¥5,000 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 14 subsidiaries showed ¥110,187 million in revenue, up 16.6% over the preceding year, and ¥5,245 million in net income, up a huge

812.6%. Two subsidiaries were liquidated including one in Saipan, while two new ones were added, including one in Spain.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games accounted for ¥30,969 million, up 31.2% from the preceding year, home videos ¥18,560 million up 8.9%, arcade operation income ¥57,462 million, up 13.0%, and restaurants ¥3,195 million, up 7.0%. Overseas sales accounted for ¥31,831 million occupying 28.9% of the total (vs. 22.7% with ¥21,418 million in the preceding year). Namco forecasts ¥129,000 million in consolidated revenue and ¥6,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

### Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥74,906 million in revenue, down 17.6% from the preceding year and ¥9,513 in net loss for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcades and karaoke accounted for ¥57,739 million, down 4.8% from the same period a year ago, coin-op games ¥7,420 million, down a huge 48.7%, coin-op karaoke ¥3,084 million, down 68.4%, home videos ¥2,317 million, down 58.2%, home karaoke ¥3,554 million, and others ¥788 million, up 58.3%.

A percentage breakdown shows operation income at 77.1% coin-op games 9.9%, coin-op karaoke 4.1%, home videos 3.1%, home karaoke 4.8%, and others 1.0%. The overall export ratio dropped by 1.3 point to 1.9 in the fiscal year. Taito forecasts ¥78,500 million in revenue and ¥2,500 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of three subsidiaries show ¥75,829 million in revenue, down 17.2%, and ¥8,753 in net loss for the fiscal year. Overseas sales amounted to ¥1,994 million, occupying only 2.6% of total. The two major subsidiaries, Taito America and Taito Europe will close their doors in June, this year.

## Sega Opens Its 6th ATP

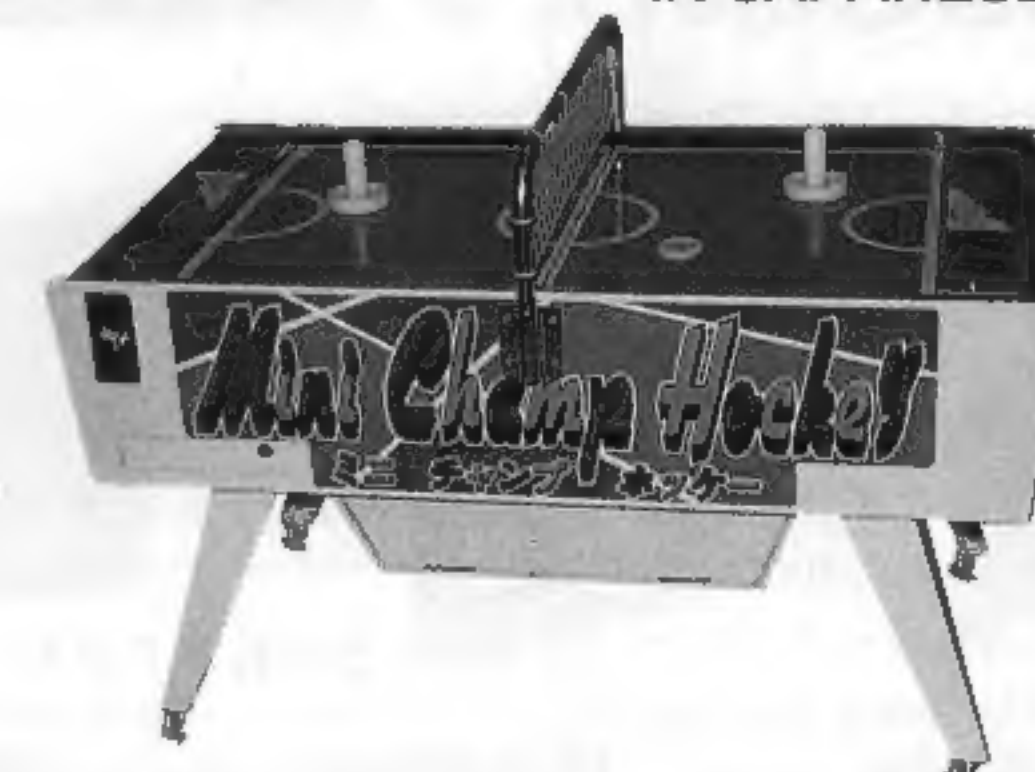
Sega opened its 6th amusement park "Fukuoka Joypolis" in the shopping complex "Canal City Hakata" on April 20. It is operating 9 attractions including "Aquanova" and 340 coin-op games on the 4th and 5th floors (about 3,500 m<sup>2</sup>), in which ¥1,900 million was invested.

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
18-2, Doyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
faxphone (81) 6-314-3821

© 1996 Amusement Press, Inc.

KOMAYA™ THE BIG NAME IN JAPANESE REDEMPTION



### MINI HOCKEY

W: 30"  
H: 37"  
L: 51"  
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE DISTRIBUTOR FOR KOMAYA PRODUCTS ALL OVER THE WORLD.

PLEASE CONTACT:

Fillmore, inc.

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan  
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522



キャッチ・ザ・ハート

TAITO®



特徴

メインモニターにプレイヤーを映し出すCCDカメラを搭載。無軌道走行、12レースごとに走行方向を右回り、左回りと反転できます。

「障害レース」や2カ所のゲートを使用し、短・中・長距離レースを実現!



GM

■寸法/W4,900×D3,100×H2,225 (mm) ■重量/2,008kg ■消費電力/3,300W, AC100V ■筐体寸法/MAIN CABINET (フルード): W3,700×D1,950×H1,050 (mm) REAR CABINET (プロジェクター式): W2,550×D1,920×H1,400 (mm) ROOF (プロジェクター上アンドン): W1,300×D650×H2,550 (mm) TERMINAL CABINET (一組2セット): W1,200×D920×H800 (mm)

遊びを超えた、迫力と興奮!

ウィニング・ギャロップ

Winning Gallop

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム運営基準」を守ってご使用下さい。

臨場感抜群!

実車取り込みがプレイ意欲をかき立てる!!

新鮮!  
春・夏・秋・冬  
4コース

- 通信機能で最高4人まで同時対戦可。
- 視点は選択可能。
- 新スピーカーシステムによる、迫力サウンド。
- 実車からサンプリングされたリアルなエンジン音。

トヨタ・日産  
マツダ・ホンダ

■寸法/W1,390×D1,680×H1,980 (mm) ■重量/290kg ■消費電力/370W, AC100V

GM

SIDE BY SIDE  
サイド バイ サイド

早くも話題騒然!

目も眩む超能力対決。  
驚異の空中戦。サイキックフォース  
PSYCHIC FORCE

GM

見やすく鮮明な  
29インチモニター。  
より軽く、コンパクト  
になって、ラクラク設置。■寸法/W750×D803×H1,450 (mm)  
■重量/105kg ■消費電力/125W

イーグレット II

メダルコーナーを  
華やかに演出する  
2way筐体!■寸法/W580×D737×H1,597 (mm)  
■重量/90kg

GM

ジャンリー

あのピエロワールド2に、1番人気の  
「的当てゲーム」が入って、さらに高インカムだ!!子供や女性  
に大ウケ  
なのだ!■寸法/W1,766×D1,134×H1,949 (mm)  
■重量/320kg

GM

ピエロワールド2の2

シリーズ人気ナンバー1の  
「的当てゲーム」こだわりの  
大人気シリーズ■サイズ/18~20cm前後・  
70個入り

GM

株式会社タイトー®

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。  
© TAITO CORP. 1996

GM販売部 〒243-04 神奈川県海老名市下今泉250 TEL (0462) 35-9510 FAX (0462) 35-5649

TG販売部 〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL (045) 593-7125 FAX (045) 593-7143

本社 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL (03) 3222-4808 FAX (03) 3262-0299